

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2001-353354  
(P2001-353354A)

(43) 公開日 平成13年12月25日 (2001. 12. 25)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 9/02

識別記号

F I

A 6 3 F 9/02

テーマコード\* (参考)

A

Z

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願2000-177758(P2000-177758)

(22) 出願日 平成12年6月14日 (2000. 6. 14)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 小西 英二

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式  
会社ナムコ内

(74) 代理人 100090387

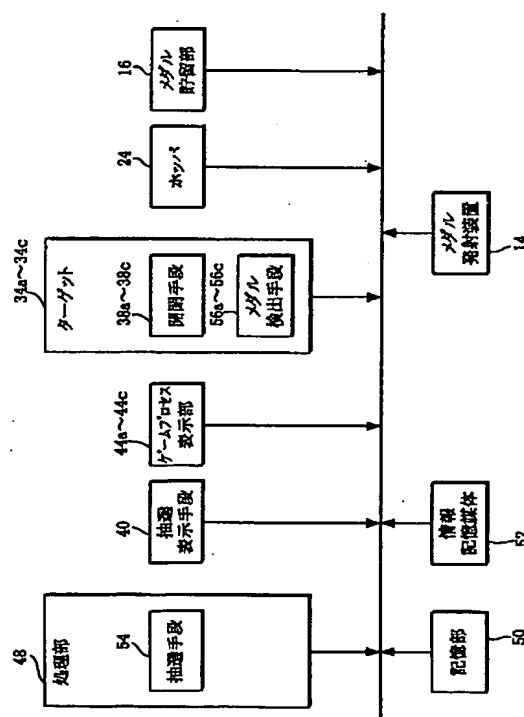
弁理士 布施 行夫 (外2名)

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム及び情報記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 抽選結果にプレーヤが納得できる感覚を保持しつつ、遊技性の高く、面白みのあるゲームシステムを提供する。

【解決手段】 ターゲット34a～34cについて抽選を行う抽選手段54と、抽選手段54による抽選結果を表示する抽選表示手段40と、メダル28を抽選中のターゲット34a～34cに命中させた際に命中したメダル28を検出するメダル検出手段56a～56cとを含む。そして、抽選手段54は、メダル検出手段56a～56cがメダル28を検出したときに、抽選判定を行い、その判定結果を抽選表示手段40に表示させる。



**【特許請求の範囲】**

**【請求項1】** ターゲットについて抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を表示する抽選表示手段と、メダルを抽選中のターゲットに命中させた際に命中したメダルを検出するメダル検出手段とを含み、前記抽選手段は、前記メダル検出手段が前記メダルを検出したときに、抽選判定を行い、その判定結果を前記抽選表示手段に表示させることを特徴とするゲームシステム。

**【請求項2】** ターゲットについて抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を表示する抽選表示手段と、メダルを抽選中のターゲットに命中させた際に命中したメダルを検出するメダル検出手段とを含み、前記抽選手段は、前記メダル検出手段が前記メダルを検出したときに、抽選を停止させることを特徴とするゲームシステム。

**【請求項3】** 請求項1または2において、前記メダルを前記ターゲットに向けて発射するメダル発射手段を有することを特徴とするゲームシステム。

**【請求項4】** 請求項3において、前記メダル発射手段は、前記ターゲットに向けて前記メダルを跳ね上げ発射することを特徴とするゲームシステム。

**【請求項5】** 請求項3において、前記メダル発射手段は、前記ターゲットに向けて前記メダルを縦に転動可能に発射することを特徴とするゲームシステム。

**【請求項6】** 請求項1～5のいずれかにおいて、前記ターゲットは、前記メダルを受け入れるためのメダル受入口と、前記メダル受入口を開閉する開閉手段とを有し、前記開閉手段は、抽選を終了した前記ターゲットの前記メダル受入口を開塞可能にされていることを特徴とするゲームシステム。

**【請求項7】** ゲームを行うための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、前記情報は、ターゲットについて抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を抽選表示手段に表示させる手段と、メダルを抽選中の前記ターゲットに命中させた際にメダル検出手段により命中したメダルを検出させる手段とを実現するための情報を含み、前記抽選手段は、前記メダル検出手段が前記メダルを検出したときに、抽選判定を行い、その判定結果を前記抽選表示手段に表示させる情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

**【請求項8】** ゲームを行うための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、前記情報は、ターゲットについて抽選を行う抽選手段と、前記抽選手

段による抽選結果を抽選表示手段に表示させる手段と、メダルを抽選中の前記ターゲットに命中させた際にメダル検出手段により命中したメダルを検出させる手段とを実現するための情報を含み、

前記抽選手段は、前記メダル検出手段が前記メダルを検出したときに、抽選を停止させる情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

**【請求項9】** 請求項7または8において、前記ターゲットは、前記メダルを受け入れるためのメダル受入口を開閉手段により開閉可能とされ、抽選を終了した前記ターゲットの前記メダル受入口を前記開閉手段により閉塞する手段を実現するための情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

**【発明の詳細な説明】****【0001】**

**【発明の属する技術分野】** 本発明は、ゲームシステム及び情報記憶媒体に関し、特に、メダルゲーム用のゲームシステム及び情報記憶媒体に関する。

**【0002】**

**【背景技術及び発明が解決しようとする課題】** 一般に、ゲームにおいて、メダルを用いるメダルゲームが知られている。

**【0003】** このようなメダルゲームにおいて抽選を行う場合、例えば、メダルを発射してメダルがターゲットを通過すると抽選を開始するようなものや、スロットマシンのように、プレーヤがボタンを手で押すことにより抽選を決定するようなものが知られている。

**【0004】** しかし、前者のようにメダルがターゲットを通過すると抽選が開始されるような場合には、ターゲットを狙ってメダルを投入するおもしろさを提供できるが、抽選結果の決定にプレーヤが介入することができず、抽選結果にプレーヤが納得できない感覚を残してしまうという問題がある。

**【0005】** また、後者のように、プレーヤがボタンを手で押すことにより抽選を決定するような場合には、プレーヤ自身が直に抽選結果を決めるので、抽選結果にプレーヤが納得できる感覚を持たせることはできるが、単純にプレーヤがボタンを押すだけなので遊技性はほとんど提供できないという問題がある。

**【0006】** 本発明の目的は、抽選結果にプレーヤが納得できる感覚を保持しつつ、遊技性の高く、面白みのあるゲームシステム及び情報記憶媒体を提供することにある。

**【0007】**

**【課題を解決するための手段】** 前記目的を達成するため、本発明のゲームシステムは、ターゲットについて抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を表示する抽選表示手段と、メダルを抽選中のターゲットに命中させた際に命中したメダルを検出するメダル検出手段とを含み、前記抽選手段は、前記メダル検出手段が前

記メダルを検出したときに、抽選判定を行い、その判定結果を前記抽選表示手段に表示させることを特徴とする。

【0008】同様に、本発明の情報記憶媒体は、ゲームを行うための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、前記情報は、ターゲットについて抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を抽選表示手段に表示させる手段と、メダルを抽選中の前記ターゲットに命中させた際にメダル検出手段により命中したメダルを検出させる手段とを実現するための情報を含み、前記抽選手段は、前記メダル検出手段が前記メダルを検出したときに、抽選判定を行い、その判定結果を前記抽選表示手段に表示させる情報を含むことを特徴とする。

【0009】このような本発明によれば、プレーヤがメダルをターゲットに命中させてゲームを楽しむことができ、単に抽選結果を決定するためにボタンを押すのとは異なり、遊技性を高めることができ、ゲームを面白みのあるものとすることができ、しかも、メダルがターゲットに命中したときに抽選判定を行って判定結果を表示するため、メダルをターゲットに命中させることで抽選結果の決定にプレーヤが関与することができ、そのため抽選結果にプレーヤが納得できる感覚を持たせることができる。

【0010】本発明の他のゲームシステムは、ターゲットについて抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を表示する抽選表示手段と、メダルを抽選中のターゲットに命中させた際に命中したメダルを検出するメダル検出手段とを含み、前記抽選手段は、前記メダル検出手段が前記メダルを検出したときに、抽選を停止させることを特徴とする。

【0011】同様に、本発明の他の情報記憶媒体は、ゲームを行うための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、前記情報は、ターゲットについて抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を抽選表示手段に表示させる手段と、メダルを抽選中の前記ターゲットに命中させた際にメダル検出手段により命中したメダルを検出させる手段とを実現するための情報を含み、前記抽選手段は、前記メダル検出手段が前記メダルを検出したときに、抽選を停止させる情報を含むことを特徴とする。

【0012】このような本発明によれば、プレーヤがメダルをターゲットに命中させてゲームを楽しむことができ、単に抽選結果を決定するためにボタンを押すのとは異なり、遊技性を高めることができ、ゲームを面白みのあるものとすることができ、しかも、メダルがターゲットに命中したときに抽選を停止させるため、抽選結果の決定にプレーヤが直接関与することができ、そのため抽選結果に対しプレーヤが納得できる感覚を持たせることができる。

【0013】また、本発明のゲームシステムにおいては、前記メダルを前記ターゲットに向けて発射するメダル発射手段を有するものとすることができる。

【0014】このような構成とすることにより、メダル発射手段よりメダルを発射してターゲットに命中させるというゲームを楽しむことができ、より遊技性の高いものとすることができる。

【0015】この場合、前記メダル発射手段は、前記ターゲットに向けて前記メダルを跳ね上げ発射するようにしてもよい。

【0016】このような構成とすることにより、メダル発射手段よりメダルを跳ね上げ発射してターゲットに命中させるというゲームを楽しむことができ、遊技性の高いものとすることができる。

【0017】また、前記メダル発射手段は、前記ターゲットに向けて前記メダルを縦に転動可能に発射するようにしてもよい。

【0018】このような構成とすることにより、発射手段よりメダルを転動させて発射してターゲットに命中させるというゲームを楽しむことができ、ゲーム性の高いものとすることができる。

【0019】さらに、本発明のゲームシステムにおいては、前記ターゲットは、前記メダルを受け入れるためのメダル受入口と、前記メダル受入口を開閉する開閉手段とを有し、前記開閉手段は、抽選を終了した前記ターゲットの前記メダル受入口を閉塞可能にされとよい。

【0020】同様に、本発明の情報記憶媒体においては、前記ターゲットは、前記メダルを受け入れるためのメダル受入口を開閉手段により開閉可能とされ、抽選を終了した前記ターゲットの前記メダル受入口を前記開閉手段により閉塞する手段を実現するための情報を含むようにするとよい。

【0021】このような構成とすることにより、開閉手段により抽選の終了したターゲットのメダル受入口を閉塞することにより、プレーヤに抽選中のターゲットか、抽選終了のターゲットかをわかりやすくすることができる。

【0022】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施の形態について、図面を参照して詳細に説明する。

【0023】図1～図8は、本発明の一実施の形態に係るゲームシステムを示す図である。

【0024】図1～図5は、本実施の形態に係るゲームシステムを用いたメダルゲーム装置を示している。

【0025】このメダルゲーム装置10は、メダルプッシャーゲームを行うもので、図1に示すように、6つのステーション12を有し、各ステーション12にそれぞれ2つのメダル発射手段であるメダル発射装置14を設け、同時に12人のプレーヤがメダルプッシャーゲームを楽しむことができるようになっている。

【0026】このメダル発射装置14は、投入されたメダルを跳ね上げ発射するようになっている。

【0027】また、各ステーション12には、ゲームに影響を及ぼさない奥側上部に当たり用のメダルを一時貯留する段状のメダル貯留部16が設けられ、このメダル貯留部16の下方にプッシャープレート18を有するゲームフィールド20が設けられており、さらに、メダル貯留部16とゲームフィールド20との間にターゲット部22が設けられている。

【0028】メダル貯留部16は、複数、例えば本実施の形態では、6つの段部30a～30fを有し、最上段の段部30aの上方に設けられたホップ24の払い出し口26から各段部30a～30fのメダル載置面上にメダル28が供給されるようになっている。

【0029】なお、段部30a～30fは、最上段の段部30aが最も幅が狭く、最下段の段部30fが最も幅が広くなるように、上方から下方にかけて徐々に幅が広くなるようにされている。

【0030】また、段部30a～30eと、段部30fは、それぞれ別個に回転可能にされており、段部30a～30fに貯えられたメダル28は段部30a～30eと段部30fの回転によって払い出し可能にされている。

【0031】ゲームフィールド20では、メダル貯留部16より払い出されたメダル28をプッシャープレート18にて押し出してメダル取出し口32へと排出するようになっている。

【0032】ターゲット部22は、複数、本実施の形態では、例えば3つのターゲット34a～34cを有し、各ターゲット34a～34cにはメダル受入口36a～36cが設けられている。

【0033】そして、メダル発射手段14によりメダル受入口36a～36cを狙ってメダル28を跳ね上げ発射し、メダル受入口36a～36cにメダル28を入れるようにしている。

【0034】また、各メダル受入口36a～36cには、それぞれ開閉手段38a～38cが設けられ、この開閉手段38a～38cにてメダル受入口36a～36cを開閉可能にしている。

【0035】このようにすることで、どのターゲット34a～34cを狙えばよいかが容易に判断することが可能となる。

【0036】また、ターゲット部22には、抽選表示手段40が設けられ、ターゲット34a～34cについて抽選が行われるようになっている。

【0037】この抽選表示手段40は、各ターゲット34a～34cの上部に設けられた液晶表示部42a～42cから構成されており、ゲーム開始によって抽選が開始し、適宜の液晶表示部42a～42cに抽選選択マークが表示され、メダル28が各ターゲット34a～34

cのメダル受入口36a～36cに入るとメダル28が検出されて抽選が停止するようになっている。

【0038】また、ターゲット34a～34cの下方には、ゲームプロセス表示部44a～44cが設けられ、これら各ゲームプロセス表示部44a～44cは、それぞれ3つの表示ブロック46a～46cにて構成され、抽選結果に応じて各表示ブロック46a～46cに設けられたLEDが点灯してゲームの進行状況を表示するようになっている。

【0039】そして、抽選結果に応じてホップ24からメダル貯留部16にメダル28を供給したり、メダル貯留部16に貯留したメダル28をゲームフィールド20に供給したりするようになっている。

【0040】図6は、このゲームシステムの概略構成を示す機能ブロック図である。

【0041】このゲームシステムは、ターゲット34a～34c、抽選表示手段40、ゲームプロセス表示部44a～44c、メダル発射装置14、ホップ24、メダル貯留部16の他に、処理部48と、記憶部50と、情報記憶媒体52とを有している。

【0042】なお、各ターゲット34a～34cには、開閉手段38a～38cの他に、メダル検出手段56a～56cが設けられ、このメダル検出手段56a～56cがメダル受入口36a～36c内に投入されたメダル28を検出するようになっている。

【0043】処理部48は、装置全体の制御、装置内の各ブロックへの命令の指示、ゲーム演算等の各種の処理を行うものであり、その機能は、CPU（CISC型、RISC型）、DSP、ASIC（ゲートアレイ等）等のハードウェアや所与のプログラム（ゲームプログラム）により実現できる。

【0044】また、この処理部48は、抽選手段54としても機能するものである。

【0045】この抽選手段54は、ゲーム開始とともに抽選を開始し、抽選表示手段40の所定の液晶表示部42a～42cに抽選状態を表示する指示を行うようになっている。

【0046】そして、抽選を行っているターゲット34a～34cについて開閉手段38a～38cがそのメダル受入口36a～36cを開放し、抽選を行っていないターゲット34a～34cについては開閉手段38a～38cがメダル受入口36a～36cを閉じるように指示するようになっている。

【0047】また、抽選手段54は、抽選を行っているターゲット34a～34cのメダル受入口36a～36c内にメダルが投入され、そのメダルがメダル検出手段56a～56cによって検出されたときに、抽選を停止させ、あるいは、抽選判定を行い、その判定結果を液晶表示部42a～42cに表示させ、あるいは、ゲームの進行状況をゲームプロセス表示部44a～44cに表示

させるよう指示を行うようになってい

【0048】さらに、抽選結果に応じてホッパ24からメダル貯留部16にメダル28を供給したり、メダル貯留部16に貯留したメダル28をゲームフィールド20に供給するような指示をも行うようになってい

【0049】記憶部50は、処理部48等のワーク領域となるもので、その機能はRAM等のハードウェアにより実現できる。

【0050】情報記憶媒体52は、コンピュータにより情報の読み取りが可能なもので、プログラムやデータ等の情報を格納するものである。

【0051】本実施の形態においては、メダル発射装置14を用いて抽選を行いメダルを払い出すメダルプッシャーゲームを行うための情報が情報記憶媒体52に格納される。

【0052】このメダルプッシャーゲームを行うための情報には、少なくとも、ターゲットについて抽選を行う抽選手段と、抽選手段による抽選結果を抽選表示手段に表示させる手段と、メダルを抽選中のターゲットに命中させた際にメダル検出手段により命中したメダルを検出させる手段とを実現するための情報を含み、抽選手段は、メダル検出手段がメダルを検出したときに、抽選判定を行い、その判定結果を抽選表示手段に表示させる情報を含む。

【0053】また、抽選手段は、メダル検出手段がメダルを検出したときに、抽選を停止させる情報を含む。

【0054】このような情報記憶媒体52の機能は、光ディスク(CD、DVD)、光磁気ディスク(MO)、磁気ディスク、ハードディスク、磁気テープ、半導体メモリ(ROM)等のハードウェアにより実現できる。

【0055】処理部38は、この情報記憶媒体52に格納されるプログラムやデータ等の情報に基づいて種々の処理を行うことになる。

【0056】なお、情報記憶媒体52に格納される情報の一部または全部は、装置への電源投入時に記憶部50に転送されることになる。

【0057】図7及び図8には、このゲームシステムの動作状態を示すフローチャートを示している。

【0058】まず、図7において、アトラクトモード(S1)の状態から、プレーヤがメダル発射装置14にメダル28を投入すると、メダル発射装置14内に組み込まれた図示せぬセンサがメダルの投入を検出する(S2)。

【0059】メダル28が検出されなかった場合は、そのままアトラクトモード(S1)の状態を維持する。

【0060】メダル28が検出されると、ゲームモードとなり、抽選手段54による抽選が開始される(S3)。

【0061】この場合、例えば、3個のターゲット34a~34cのうち、左右2個のターゲット34a及び3

4cのメダル受入口36a及び36cのみが開閉手段38a及び38cによって開放され、中央のターゲット34bのメダル受入口36bは開閉手段38bによって閉塞された状態となっている。

【0062】また、メダル受入口36a及び36bが開放されたターゲット34a及び34cに対応する液晶表示部42a及び42cでは、例えば、抽選用の抽選選択マークが星、月、太陽の繰り返しで順番に点灯した状態とされる。

【0063】この状態で、プレーヤが、点灯している液晶表示部42a及び42cと対応するターゲット34a及び34cを狙ってメダル28を発射し、メダル受入口36a及び36cにメダル28を入れる。

【0064】抽選中のターゲット34aまたは34cにメダル28が命中して、メダル受入口36aまたは36cにメダルが入ると、メダル検出手段56aまたは56cがメダルを検出する(S4)。

【0065】メダル28が検出されなければ抽選状態(S3)を維持する。

【0066】メダル検出手段56aまたは56cがメダル28を検出すると、そのタイミングで抽選が停止し、抽選結果として該当の抽選選択マークを液晶表示部42aまたは42cに表示すると同時に、該当のターゲット34aまたは34cのメダル受入口36aまたは36cを開閉手段38aまたは38cによって閉塞する(S5)。

【0067】同様に、左右どちらが残ったもう一方のターゲット34aまたは34cについても、メダル28を打ち込み抽選を停止させる。

【0068】これによって、左右の液晶表示部42a及び42cの表示マークが揃うと(S6)リーチとなり、中央のターゲット34bのメダル受入口36bが開閉手段38bによって開放され、かつ、液晶表示部42bの抽選選択マークが、例えば、星、月、太陽の繰り返しで、高速で点灯される(S7)。

【0069】また、左右の液晶表示部42a及び42cの抽選選択マークが揃わなかったときは、抽選はずれとして再度抽選が開始される(S3)。

【0070】この状態で、中央のターゲット34bのメダル受入口36bに対しメダル28の打ち込みを行い、メダル受入口36bにメダル28が投入されるとメダル検出手段56bがメダル28を検出する(S8)。

【0071】メダル28が検出されないときは中央のターゲット34bに対するメダル28の打ち込みを継続する(S7)。

【0072】中央のターゲット34bにおいて、メダル検出手段56bによりメダル28が検出されると、その該当の抽選選択マークを液晶表示部42bに表示し、かつ、開閉手段38bによりメダル受入口36bを閉塞する(S9)。

【0073】この場合、3個の液晶表示部42a～42cの表示マークが揃っているかどうかを判定し（S10）、揃っていないときは抽選開始（S3）の状態から再度開始されることとなる。

【0074】3個の液晶表示部42a～42cの表示マークが揃った場合には、小当たりと判定し、その小当たりが1回目または2回目かを判断し（S11）、1回目または2回目である場合には小当たりとして小当たり払い出し動作を実行する（S12）。

【0075】この小当たりでは、規定枚数のメダル28をホッパ24からメダル貯留部16の上へ払い出し、その後、最下段の段部30fを作動させ、ゲームフィールド20の上へ落下させるようにしている。

【0076】また、この小当たり払い出し動作後は、再度抽選を開始し（S3）、前述と同様の工程を小あたり2回目まで行う。

【0077】そして、小当たりが3回目となったときは、図8に示すように、中当たりとなり、この中当たりが1回目または2回目か、あるいは、3回目かが判断され（S13）、1回目または2回目であるときは中当たりとしてチャンスゲームを実行するようになっている（S14）。

【0078】この中当たりでは、例えば、制限時間内でランダムに開閉するターゲット34a～34cにメダル28を何枚打ち込めるかというチャンスゲームを行うようになっている。

【0079】この場合、3つのターゲット34a～34cのうち1カ所がランダムに開口し、そこを狙ってメダル28を打ち出し、1枚のメダル28がターゲット34a～34cに入るのに応じ、所定枚数のメダル28をホッパ24からメダル貯留部16上へ払い出すようにしており、タイムアップと共に最下段の段部30fを回転させてゲームフィールド20へメダル28を落下させるようにしている。

【0080】また、中当たりのチャンスゲーム終了後は、再度抽選開始（S3）となり、この中当たりを2回行うようになっている。

【0081】この場合、例えば抽選選択マークの星の小当たりが3回起こって中当たりとなった後、抽選を再会する場合には、抽選選択マークの星の部分がドットに置き換わり、ドット、月、太陽の抽選選択マークが繰り返し点灯され、抽選結果としてドットが出た場合には即座にはずれとなるようにしている。

【0082】そして、3回目の中当たりと判断された場合には、大当たりとなり（S15）、メダル貯留部16のすべての段部30a～30fを回転させ、メダル貯留部16に貯留していた全メダル28をゲームフィールド20上へ落下させるようにしている。

【0083】この大当たりの払い出し終了後は、再び抽

選開始（S3）の状態に戻るることとなる。

【0084】本発明は、前記実施の形態に限定されるものではなく、本発明の要旨の範囲内において種々の形態に変形可能である。

【0085】例えば、前記実施の形態においては、本発明のゲームシステムをメダルプッシャーゲームに適用した場合について説明したが、この例に限らず、メダル発射手段によりメダルをターゲットに向けて発射するようなメダルゲームに適用することも可能である。

【0086】また、メダル発射手段は、前記実施の形態のように、メダルを跳ね上げ発射するものに限らず、メダルをターゲットに向けて縦に転動可能に発射するようになものを採用することもできる。

【0087】さらに、抽選表示手段として、液晶表示部を用いた場合について説明したが、この例に限らず、例えばLEDを用いて表示したり、モニタに表示したりすることも可能である。

【0088】また、ターゲットをモニタに表示させ、そのモニタ画面をハーフミラーに映して、ハーフミラーの下方を通過するメダルが所定位置のセンサにより検出されることでターゲットに対する命中状態とすることも可能である。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態に係るゲームシステムを用いたゲーム装置の全体平面図である。

【図2】図1のゲーム装置の正面図である。

【図3】図2の要部拡大図である。

【図4】図2の部分拡大図である。

【図5】図4の側面図である。

【図6】本実施の形態におけるゲームシステムの機能ブロック図である。

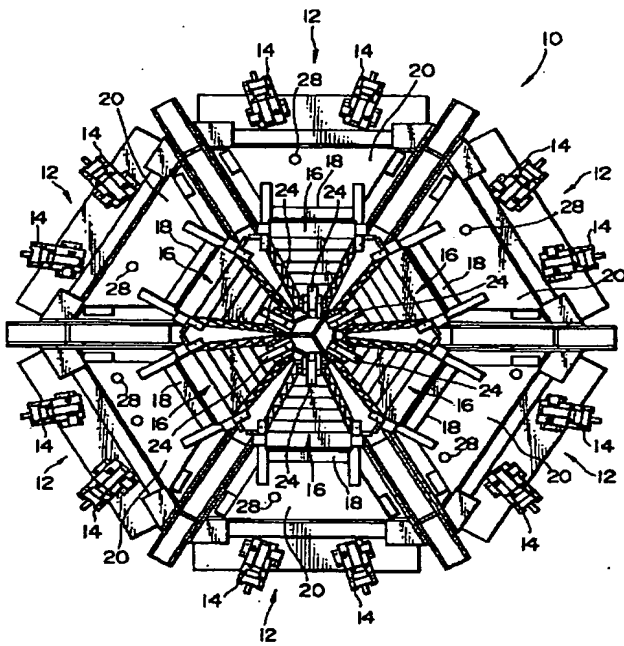
【図7】本実施の形態におけるゲームシステムのフローチャートである。

【図8】本実施の形態におけるゲームシステムのフローチャートである。

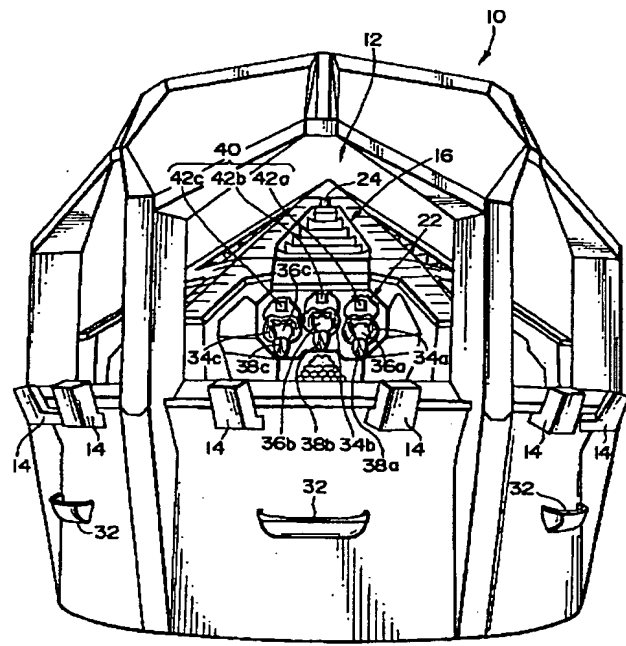
#### 【符号の説明】

- 10 メダルゲーム装置
- 14 メダル発射装置
- 22 ターゲット部
- 28 メダル
- 34a～34c ターゲット
- 36a～36c メダル受入口
- 38a～38c 開閉手段
- 40 抽選表示手段
- 42a～42c 液晶表示部
- 52 情報記憶媒体
- 54 抽選手段
- 56a～56c メダル検出手段

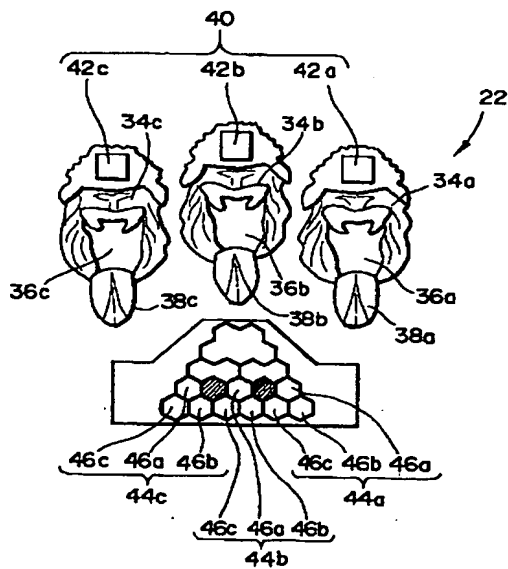
【図1】



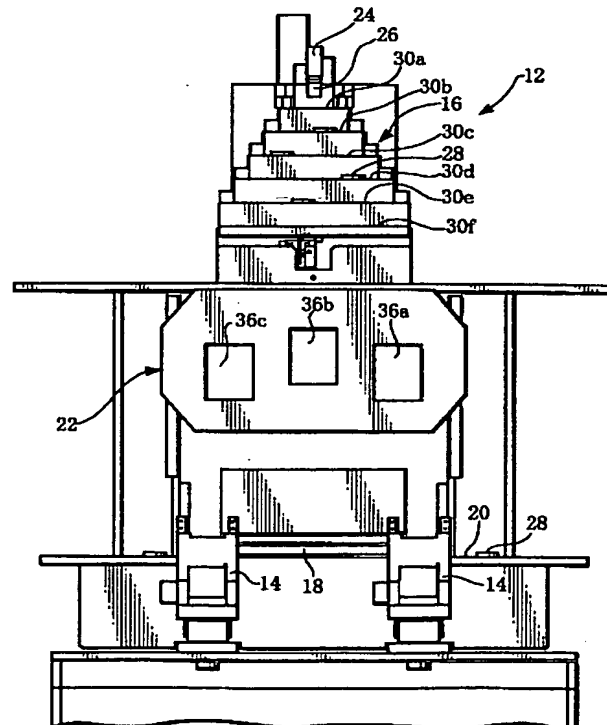
【図2】



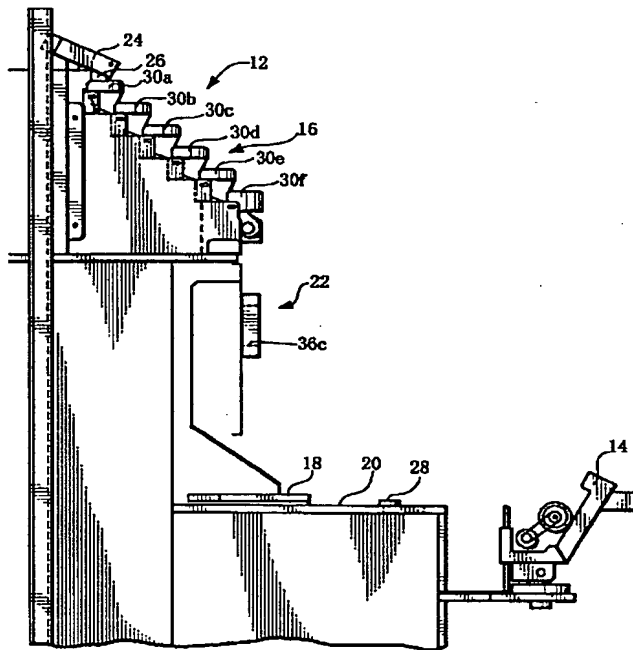
【図3】



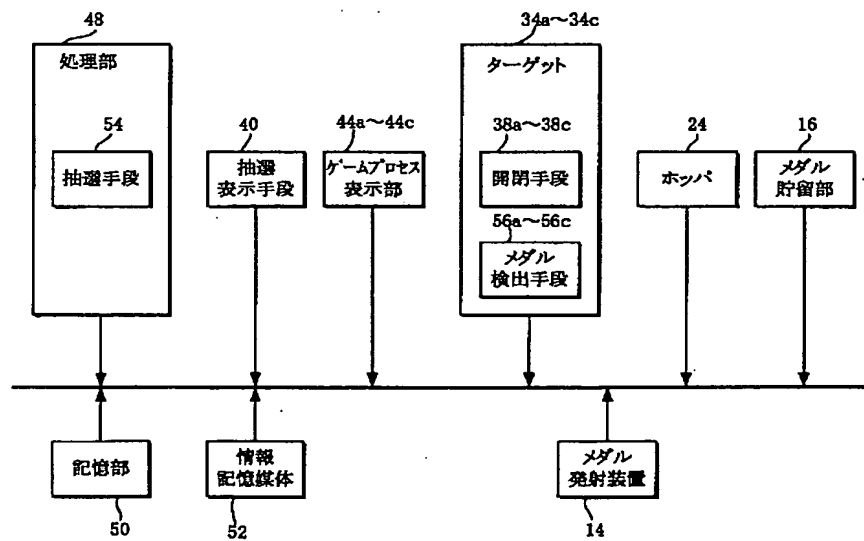
【図4】



【図5】

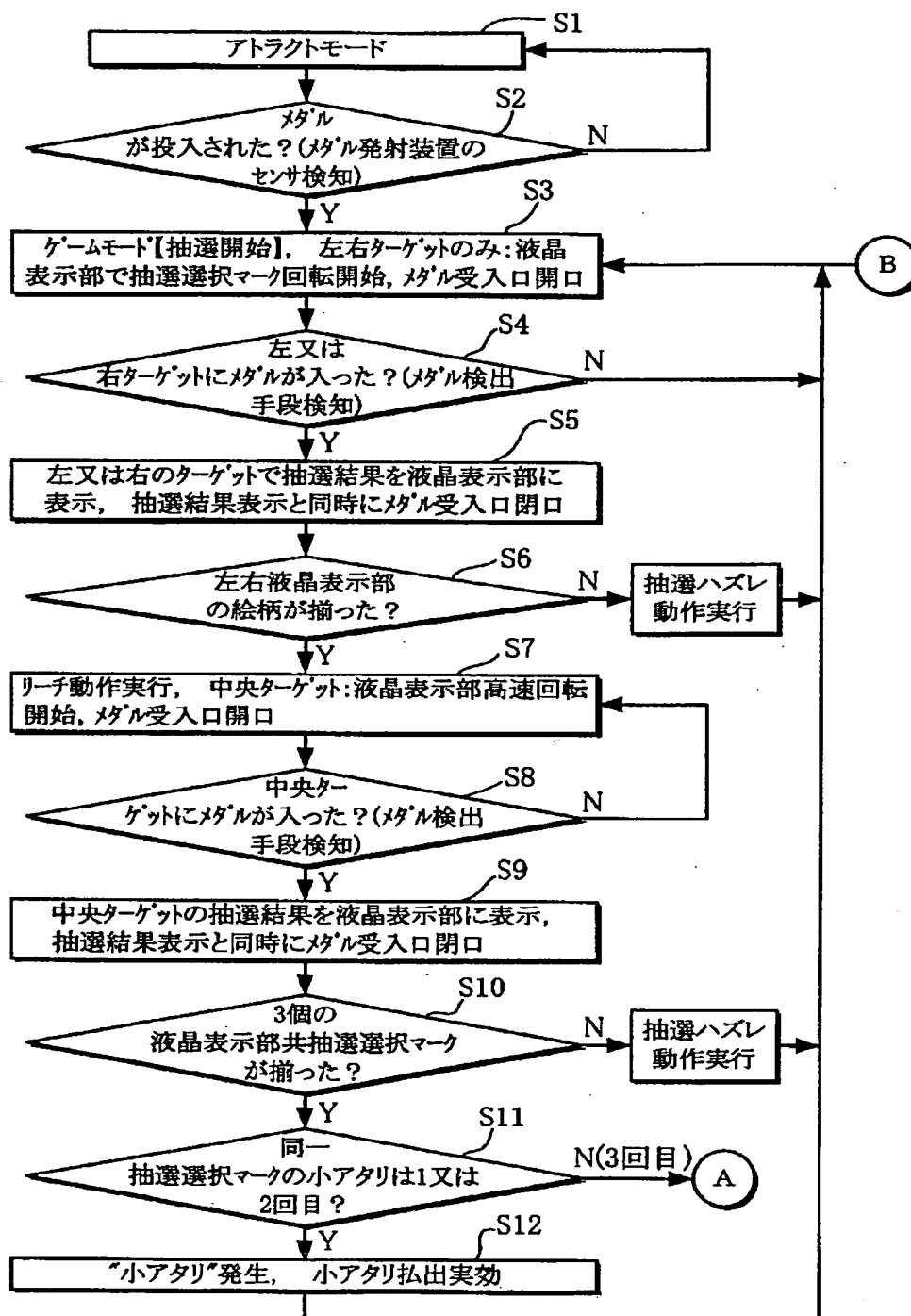


【図6】





【図7】



【図8】

